


Z' COMME ZARK D'AVOR

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Le but du jeu est de détruire tout appareil ennemi. Après avoir touché 10 ennemis, une unité d'énergie apparaîtra ; détruisez la et sa capsule d'énergie sera libérée. Poursuivez et collectez cette capsule afin d'obtenir des bombes d'énergie (le total des points et des bombes obtenus apparaît sur la partie inférieure de l'écran). Une fois que vous aurez réuni plusieurs de ces bombes vous pouvez faire sauter une partie de la barrière qui entoure l'unité de transport (pour tirer les bombes : barre d'espace). A vous de guider votre vaisseau jusqu'à ce bâtiment. En faisant entrer votre vaisseau dans ce hangar vous serez téléporté dans un autre tableau.

SYMBOLES

Unité d'énergie 

Capsule d'énergie *

NIVEAUX

NIVEAU 1 : Planète des ennemis

Aliens standards = 20 ennemis par escadron

1 escadron = 100 points pour chacun des niveaux

Unité d'énergie : elles apparaissent tous les 10 aliens touchés = 400 points.

Météorites : = 100 points

NIVEAU 2 : Champs de bataille

Les soucoupes volantes émettent des missiles = 300 points

NIVEAU 3 : Paysage lunaire

Vaisseau mère qui émet des missiles. Il vous faudra le toucher à 10 reprises pour qu'il explose = 500 points.

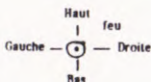
NIVEAU 4 : Vol de nuit

Dernière mission.

Une fois que vous avez réuni 5 bombes, le vaisseau ennemi de contrôle apparaîtra. Afin de le détruire vous devez le toucher directement son point sensible.

COMMANDES

Joystick



Barre d'espace : lancer les bombes

CHARGEMENT

Commodore Cassettes : Tapez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément.

Amstrad Cassettes : Tapez sur CTRL et Enter simultanément puis appuyez sur la touche PLAY de votre magnétophone.

Disquette : Tapez Run Z et appuyez sur return.